

# 4. Специфическая тренировка Футбола Барса II

Позиционные игры: идея, разработанная из игры для игроков (и наоборот!)

С приходом Иоганна Кройфа в качестве тренера первой команды (1988) и в соответствии с идентичностью ФК Барселона, создаётся новое предложение, которое будет соответствовать наилучшим образом развитию идеи игры, основанной на организации игроков на поле в зависимости от мяча.

Вообще говоря, идея, воплощённая Кройфом в 1980-х и 90-х годах, представила некоторые основные особенности, которые следует учитывать в рамках её развития и оптимизации.

По словам Фернандеса (2012) эти характеристики, следующие:

1. Игроки расположены на разных уровнях, тем самым облегчая создание линий паса.
2. Важно дать амплитуду для того, чтобы появились внутренние коридоры (либо с крайними, либо со боковыми).
3. Концепция "свободный человек" имеет основное значение.
4. Игра не состоит в простых пасах, а игроки осваивают концепцию того, когда нужно **вести** и когда делать **пас**.
5. Вождение позволяет привлекать соперников, вызывая тем самым появление «свободных игроков».
6. Мать идея всего заключается в том, чтобы генерировать превосходство за спиной игрока, который пытается восстановить владение мячом.
7. Формирование непрерывных треугольников пасов, которые позволяют играть с «третьим человеком».
8. Важно, чтобы превосходство строилась сзади, с первой линии. Таким образом, основополагающим принципом его идеи игры является то, что мяч выходит чистым из зоны тревоги.
9. Момент с мячом и без мяча не диссоциируется, они связаны; идея обороны, которая определяет остальную часть игры.
10. Владение мячом является построенным явлением потому, что это владение, которое направлено на дестабилизацию противника, на



обход противников и на определение его предлагаемого тактического баланса, заставляя его играть во власти его, а не так как желает противник.

11. Позиционная игра позволяет игрокам, позициям и мячу двигаться вместе командой.
12. Следствием этого является то, что команда, когда теряет мяч, всей командой смогла бы его восстановить после потери, и чтобы было очень трудно пойти против неё (Fernandez, 2012 год, <https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>).

По словам Лилло (2012), позиционные игры имеют в качестве центральной оси то, что игроки передают мяч в пространствах, в которых он бы находил их поблизости и таким образом был бы в состоянии сделать пас дальнему, свободному игроку.

**“Далеко смотреть. Первое, что от нас просил Йохан это было чтобы мы далеко смотрели, в сторону Ромарио ”  
(Guardiola в Fernandez 2012,  
<https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>)**

Для Кастро (2017) **позиционная игра** представляет идею, стиль и даже способ понимания футбола. По словам автора, есть команды, которые удивляли и стали успешными с аналогичными идеями на протяжении всей истории, такие как "Аякс" Ван Гала и "Барселона" в последние годы. Эти команды уважали суть позиционной игры. "Таким же образом, хотя с результатами, которые возникают больше от дополнительной синергии игроков, мы бы имели Арсенал Венгера, Бразилию 1970-х и 1982, Францию Платини и даже Венгрию 1950-х годов" (стр. 1).

Для того чтобы тренировать эту идею игры, появились позиционные игры, процедура, которая имеет следующие понятия:

- Когнитивные аспекты игры, с мячом и без него (**перцепция**).
  - Смотреть.
  - Предвидеть.
  - Решить.
- **Владение мячом** (владеть игрой).
- **Точность** и темп в комбинационной игре.
- Триангуляции и ориентации (внутри-снаружи, сзади-вперед).



- Рациональное занятие пространства (позиция).
- Заставить противника бегать.
- **Давление** в фазе восстановления.
- Индивидуальные и коллективные концепции.

**“Большая разница между позиционными играми и рондо является во внутренней” (Vilà, 2017).**

### Цели, для распоряжения мячом

На данном этапе идентифицируются те же цели, которые ранее были установлены в рондо и добавляется ещё несколько функций, которые нужно учитывать.

- Мяч наш, и мы не можем его потерять.
- Важность того, что все должны наслаждаться игрой.
- Расположение, траектории и профили игроков на поле.
- Чувство владения и защиты мяча.
- Мобильность игроков без мяча (и если они являются возможными его получателями).
- Точность (технический аспект, пас и контроль) и темп мяча в ассоциативной и комбинационной игре.
- Триангуляция игры на основе внутренних игроков.
- Альтернативы игры (короткой и длинной; снаружи и внутри; далёкий пас).
- Привлечь, чтобы изменить ориентацию игры.
- Поддержание связи между игроком, владеющим мячом и потенциальными получателями.
- Проверить все индивидуальные и коллективные концепции.

### Цели для восстановления мяча:

- Потеряв мяч, восстановить его как можно скорее.
- Расположится в позициях, чтобы перекрыть линии паса.
- Поддержание коллективного чувства восстановления мяча.
- Восприятие расстояний вмешательства и взаимопомощь для восстановления.
- Избегать внутреннюю игру перекрывая джокеров.
- Группировка и ожидание момента коллективных действий.
- Сокращение пространства-времени игрока, владеющего мячом.
- Использование профилей, которые благоприятствуют непрерывности давления на игрока, владеющего мячом.
- Поддержание инструкций и критерий входа (1 против 1).

### Позиционные игры с практического взгляда



Ниже приведены несколько примеров позиционных игр. Хотя их много, и этот список не является исчерпывающим, он является лишь показанием возможностей, которые дают нам эту задачу.

Позиционные игры имеют общие характеристики, которые их определяют. Мы подчёркиваем зарождающуюся «демаркацию» игрока, понятую как занятое положение на игровом поле по сравнению с другими товарищами по команде. Игроки, которые, во владении мячом, находятся на внешней стороне, а другие внутри так же, как и в реальной игре.

Другая особенность заключается в том, что, в отличие от рондо, игровое поле является более значительным, и поэтому расстояния между товарищами по команде такие же или очень похожие на те, что в матче. Таким образом, игроки практикуют координационные и социально-аффективные ассоциации в области взаимопомощи в условиях, очень близких к реальности.

Таким образом возникают **треугольники**, которые затем появятся в матче и, для эффективного владения мячом, игроки оптимизируют профили, восприятие превосходства, пас товарищу и с преимуществом и т. д.

Другой особенностью позиционной игры является то, что она не имеет завершения. Цель этого типа задачи — это не оптимизировать удар, финишер, или что-нибудь подобное. Здесь мы хотим сосредоточиться на владении мячом, но не только для того, чтобы не потерять его, но и постоянно генерировать благоприятные фазовые пространства (их можно понять как игровые ситуации), основанные на вышесказанном. В рондо это также так, но так как (обычно) нету игроков внутри и есть меньшие расстояния отношений, благоприятные действия основаны на привлечении противника для поиска товарища; и обычно не нужно искать более отдалённые пространства, потому что они не существуют в простых рондо (хотя в предыдущем модуле некоторые рондо были представлены на полпути через позиционные игры, так как был товарищ по команде который далеко находился).

К комментариям относительно рондо добавляется необходимость найти, что игрок находится в благоприятной ситуации или в привлечении соперника для того, чтобы оставить товарища по команде в благоприятной ситуации. Также возникает необходимость найти благоприятное фазовое пространство, которое является ещё одной степенью в спорте, как футбол, так как это важный шаг в центре коллектива. По этой причине вы должны смотреть не только на человека, но и на пространство, а оттуда вы получите с ориентацией игры то, что решается на каждом пасае.

Имея эти новые демаркации, которые мы обсуждали выше, вы можете поддаться искушению добавить направленность в игру. То есть, чтобы добавить пункт в задание, указывается перейти от одного игрока к другому, который является самым дальним от того места, где началась игра. Если мы служим основной цели позиционных игр (самоорганизация игроков во владении и ориентации мяча), то эта добавленная направленности не является необходимой; однако её можно добавить, если игроки поймут, что главное – это владение мячом и самоорганизаци<sup>1</sup>, и что в результате этого



появится время достижения конечного игрока для того, чтобы получить бал. Если игроки ещё не усвоили это, направленность может загрязнять цель и направлять их к поиску смысла в неоптимальных условиях.

Что касается ограничения контактов, то следует отметить, что в случае его введения цель станет более скоординированной маскируя цель позиционных игр. Мы предпочитаем, чтобы вместо ограничения существовало ограничение пространства-времени, которое подталкивало игрока к воспроизведению **необходимого количества контактов** в любое время.

Во следующих позиционных играх показываться конкретные цели и концепции, которые являются приоритетными в каждой игре, но являются элементами, которые способствуют основной цели владения мячом в поисках благоприятных фазовых пространств. Эти цели и критерии возникают в результате договорённости, данной каждой позиционной игрой, и взаимосвязи между количеством владельцев и игроков, намеренных на восстановление, которые определяют доступное пространство-время.

#### 4x2+1

Цели (содержание практики):

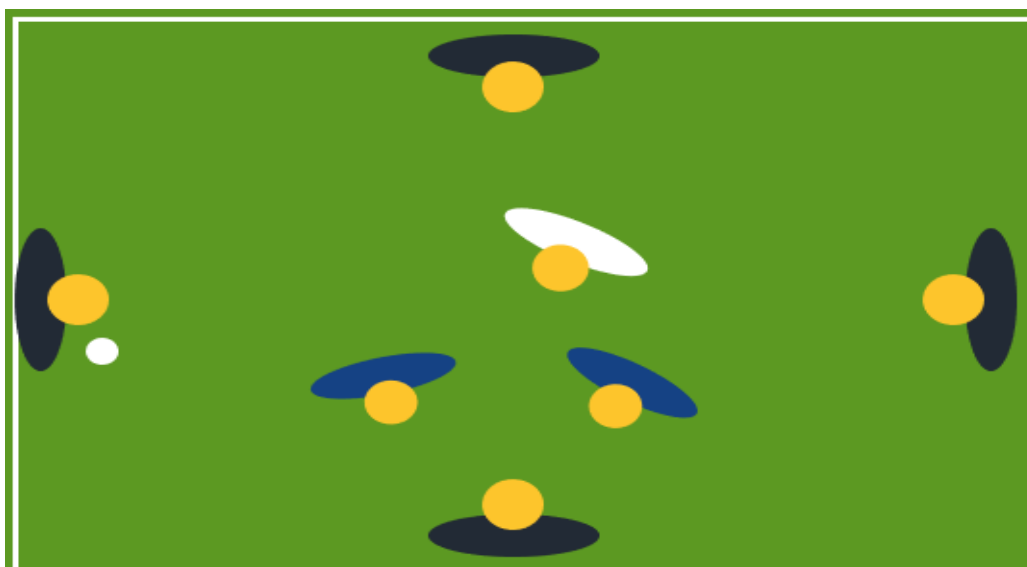
- Опоры, создание линий паса.
- Триангуляции.
- Латеральность.

Концепции, критерии и эффективная информация:

- Всегда генерировать линии паса (типы поддержки).
- Формировать треугольники для преодоления противников.
- Использование латеральности (профилировать тело и использовать 2 ноги).
- Концепция до, во время и после.



Рисунок 1: 4x2+1



Источник: собственная разработка.

### 3x3+2

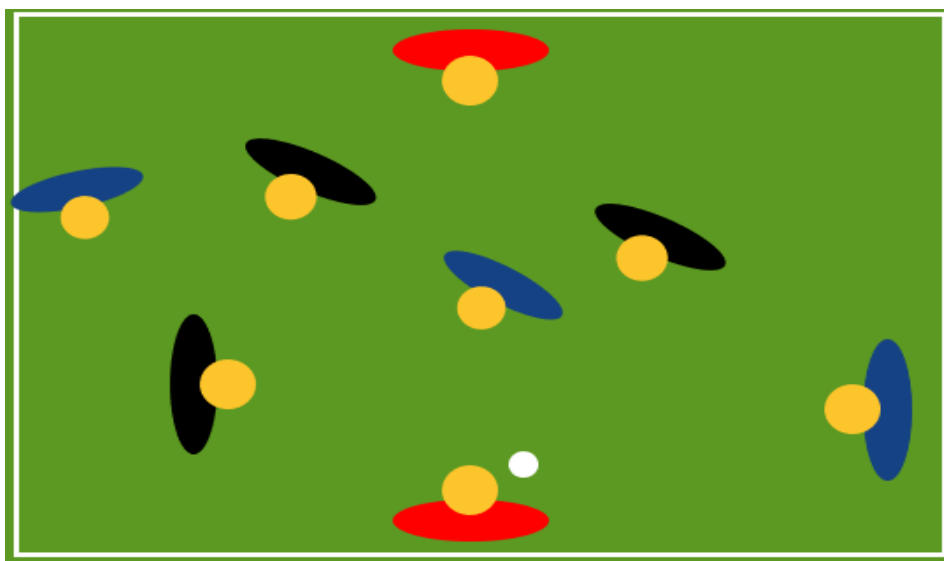
Цели (содержание, которое будет практиковаться):

- Опоры, создание линий паса.
- Триангуляции.
- Участие вратарей, начало игры.

Концепции, критерии и эффективная информация:

- Постоянно создавать линии паса (типы опоры).
- Формирование треугольников для преодоления противников.
- Латеральность (профилировать тело, использовать 2 ноги).
- Концепция до, во время и после.
- Начать игру с наших ворот.

Рисунок 2: 3х3+2



Источник: собственная разработка.

### 6х3+2

Цели (содержание, которое будет практиковаться):

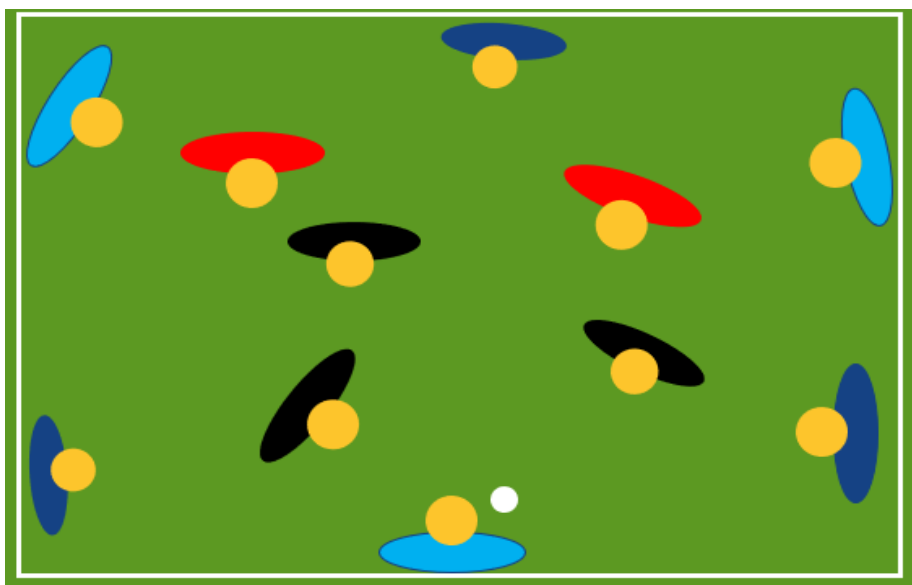
- Непрерывность в игре.
- Этап восстановления:
  - Если я потеряю мяч, постараюсь его восстановить как можно скорее. Попытаюсь сделать 3 паса и заблокировать.
  - В потере мяча, всегда один шаг вперед.
  - Обмануть противника.

Концепции, критерии и эффективная и актуальная информация: Постоянная концентрация (испытать игру, не смотреть на её).

- Различные траектории восстановления.
- До восстановления мяча (в связи с пространствами вмешательства, взаимопомощи и сотрудничества).
- После восстановления: имейте в виду, что мяч не считается нашим, пока не сделается по крайней мере 3 паса между товарищами по команде для того, чтобы приобрести новую организацию. В свою очередь, игрок, который восстанавливает владением мячом должен заблокировать ближайшего соперника, чтобы избежать давление.

Команда, которая теряет мяч, состоящая из 3 из 6 игроков, которые имели мяч, будет пытаться его восстановить. в то время как три, которые восстановили присоединяются к другим 3, которые все ещё владеют мячом.

Рисунок 3: 6x3+2



Источник: собственная разработка.

### 3x3+3

Цели, которые будут практиковаться на этапе владения (выберите 1 или 2).

- Мобильность и траектории игроков без мяча (возможных получатели).
- Привлечь противника, чтобы изменить ориентацию игры, изнутри, спереди назад.
- Оптимизировать перцептивную способность через включение большего количества игроков, намеренных на восстановление.
- Обнаружение свободного пространства (разделить поле на 4 части).

Цели, которые будут практиковаться на этапе восстановления (выберите 1 или 2).

- Создать коллективное чувство восстановления мяча (генерация превосходства).
- Воспринять и понять расстояния вмешательства и взаимопомощи.
- Сократить пространство-время игрока, владеющего мячом.

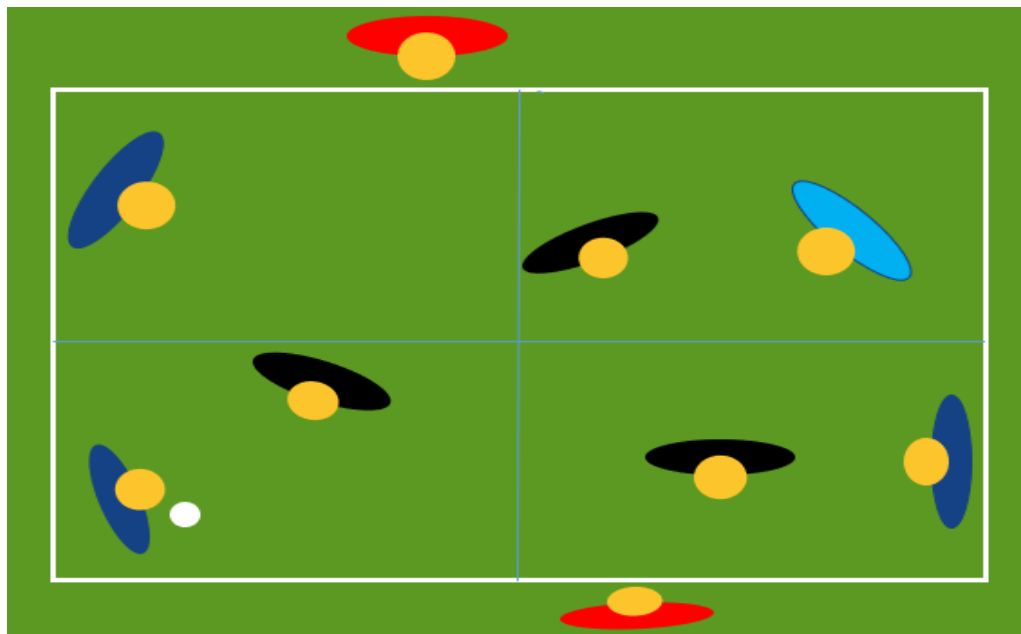
Концепции, критерии и эффективная информация (для тренера):

- Предоставить индивидуальную информацию игроку, при паузе игры.
- Поменять позиции игроков.
- Иметь в виду основные понятия или элементы "нашей игры" (1 или 2 удара, играть ногой, повторить пас, и т. д.).
- Всегда настаивать на важности перцепции (научить смотреть).

Игрок одной из двух команд, владеющих мячом, играет внутри. Он может быть предназначенным (остаться внутри) или он может быть одним из внешних игроков,

который увидел возможность предложить себя внутри для того, чтобы оказать поддержку владельцу позади игрока, который пытается восстановить мяч.

**Рисунок 4: 3x3+3**



Источник: собственная разработка.

#### 4x4+3

Цели, которые будут практиковаться на этапе владения (выберите 1 или 2).

- Знать аспекты о местоположении, траекториях и профилях игроков на поле.
- Включить концепцию триангуляции игры с помощью внутреннего игрока (ов).
- Способствовать общению между владельцем и потенциальными получателями.

Цели, которые будут практиковаться на этапе восстановления (выберите 1 или 2).

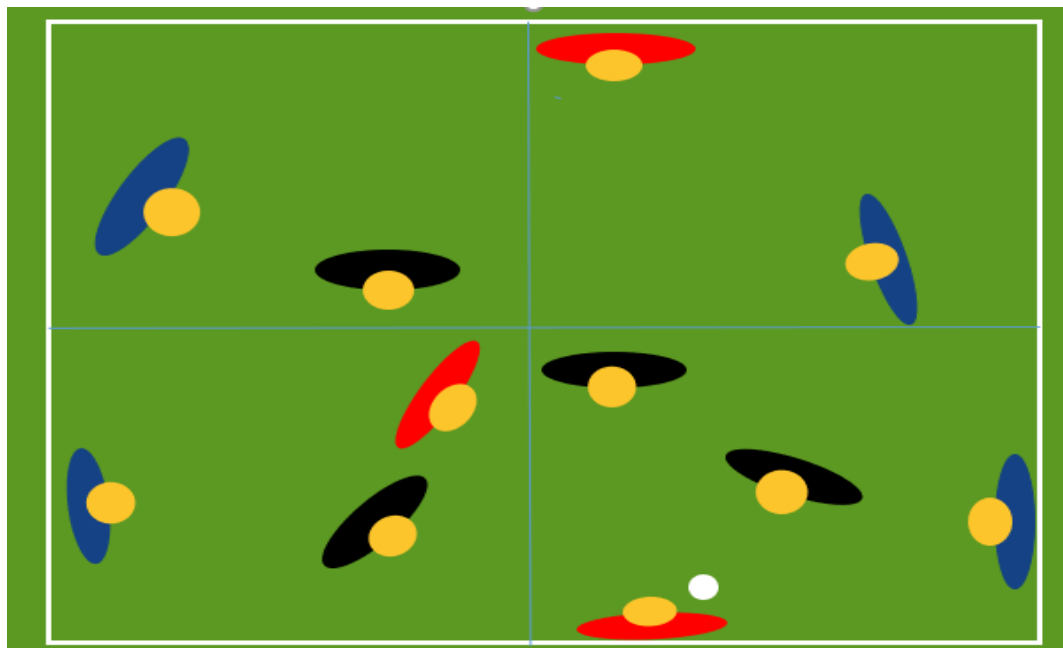
- Понять местоположения позиций для перекрытия линий паса.
- Идентифицировать действия группировки для того, чтобы дождаться момента коллективного действий.
- Использовать профили, которые благоприятствуют непрерывности давления на игрока, владеющего мячом.

Концепции, критерии и эффективная информация (для тренера):

- Предоставить индивидуальную информацию игроку, при паузе игры.
- Изменить размеры игрового поля в зависимости от цели.
- Иметь в виду основные понятия или элементы "нашей игры" (1 или 2 удара, играть ногой, повторить пас, и т. д.).

- Всегда настаивать на важности перцепции (научить смотреть).

Рисунок 5: 4x4+3



Источник: собственная разработка.

Все представленные позиционные игры имеют по крайней мере одного игрока во владении мячом внутри, позволяя чередовать игру внутри или снаружи. Также, этот игрок, через его профили, движется и принимает решения в каких подпространствах играть. Поэтому он таким образом определяет, будет ли игра развиваться безопасно или, наоборот, соперники смогут отобрать у него мяч; поскольку является тем, кто имеет наибольшую лёгкость для того, чтобы решить в каких подпространствах можно играть, в то время как и он является тем, кто имеет наибольшие трудности, для определения, какое из них предлагает наибольшую безопасность, превосходство или лучшие условия. Из этого явного противоречия возникает необходимость подготовки игроков, которые осваивают этот тип игры и специализируются в способности воспринимать организацию товарищей по команде и противников на 360°, так как стиль игры ФК Барселона требует этого.

Было большое количество игроков с такими характеристиками, в результате часов тренировок рондо и позиционных игр, такие как Luis Milla, Josep Guardiola, Albert Celades, Iván de la Peña, Cesc Fàbregas, Xavi Hernández, Andrés Iniesta, Oriol Romeu, Marc Crosas, Mikel Arteta, Sergi Samper, Riqui Puig, Sergio Busquets, Thiago Alcántara, Gerard López, Guillermo Amor, Roger Garcia, Sergi Roberto, и многие другие.

Внутренняя динамика системы, будет нести ответственность за перевод в последовательные руководящие принципы всего этого источника информации, которая производит связь с окружающей средой. Так это и есть, что развитие системы соответствует повышению её сложности (Сапо Moreno, 2011, стр. 51).

В итоге позиционные игры стремятся предоставить игрокам различные элементы взаимодействия, которые бы позволили им ассоциироваться, взаимодействовать, позволяя таким образом им понять игру для того, быть настроенным под одной идеей и вокруг того же чувства. Таким образом, «вмешательство тренера не должно подавлять врождённые способности, которые каждый человек-спортсмен имеет в себе, и наоборот, начиная с того, что они делают, является фундаментальной задачей» (Сапо Moreno, 2012, стр. 113).

Различные игровые ситуации, предлагаемые игрокам (статические) и созданные игроками (динамические), дадут им коммуникационное богатство, тем самым оптимизируя различные структуры в соответствии с идеей игры. Через изменчивость предлагаемых элементов тренер будет тем, кто, через педагогический процесс, открытый и гибкий к динамике игры, будет интерпретировать требования позиционных игр, в соответствии с потребностями футболистов и возможностями самоорганизации, учитывая их историю и контекст. По словам Сейрул-ло "Вы не первые, кто действует над этим человеком. С момента рождения субъекта он переносит общую, целевую и конкретную рабочую нагрузку. Когда он прибывает в вашу команду, у этого человека есть часы, дни и годы практики"(Seirul.lo,2018).

В заключении, так и рондо, как и позиционные и ситуационные игры имеют в качестве основной цели оптимизацию отношения игроков с игрой и окружающей средой (которая является динамичной, меняющейся и конкретной). Это разрабатывается постоянно и в каждой сессии. Как сказал Pol (2014), именно коллективная организация должна руководить нашими учебными процессами. Таким образом, через идентификационные элементы, которые возникают из клуба (наша история), мы будем стремиться к конфигурации транспортного средства, которое бы являлось репрезентативным для и за самого субъекта (игрок), и генерировать значительную связь для него во время практики, тренировок и даже в соревнованиях.



## Ссылки

**Castro, A.** (2017 год). *Diplomado el juego posicional*. Deporte y actividad física. Chile: INAF. Santiago de Chile.

**Cano Moreno, O.** (2010 год). *El modelo de juego del F.C Barcelona: una red de significados interpretada desde el paradigma de la complejidad*. A Coruña: Mc Sports.

**Cano Moreno, O.** (2011 год). *El juego de posición del F. C Barcelona. Conceptos y entrenamiento*. A Coruña: Mc Sports.

**Fernández, D.** (2012 год). *El juego de posición*. Взято из: <https://www.martiperarnau.com/el-juego-de-posicion/>

**Pol, R.** (2014 год). *La (in) utilidad de los juegos reducidos para preparar la competencia*. En Gómez, P. (Ed.) *El fútbol ¡NO! Es así. ¿Quién dijo que estaba todo inventado?* (pp. 205-213). España. Futbol del Libro: [www.futboldellibro.com](http://www.futboldellibro.com)

**Seirul-lo, F.** (2018 год). *Entrevista brindada a Futbol Revolucionario*. Декабрь. Барселона.

**Vilà, J.** (2017 год). *Exposición de Joan Vilà en Barça Coach Academy*.

